

SAPIENS

pour THOMSON - AMSTRAD

"Il y a mille siècles, l'aventure commençait..."

L'action se déroule durant la longue période de la pré-histoire, à l'époque de l'homme de Néanderthal.

Votre tribu, celle des Pieds Agiles, vient de subir de très grosses pertes lors d'un combat sanglant qui l'a opposé à la tribu des Hyènes Folles, des fanatiques avides de sang.

De ce fait, la contrée est devenue pauvre, et les territoires de chasse insuffisants.

Vous allez devoir partir en chasse, et tenter de survivre. Aujourd'hui commencent les épreuves qui feront de vous un guerrier, un chasseur... ou un homme mort !

Vous devrez apprendre à vous repérer par rapport au soleil, à connaître les régions où le gibier abonde et éviter celles envahies par les loups ; vous devrez apprendre à tailler vos armes dans le silex, reconnaître et trouver les sources, les prairies.

Vous devrez survivre.

Votre point de repère : le temps qui s'écoule.

En effet, le temps intervient de façon constante, durant l'action. Le soleil se lève et se couche, les nuages se déplacent, la viande se décompose et la fatigue croît...

Notice explicative

Il y a cent mille ans, dans ce que l'on appellera plus tard l'Europe du Sud-Ouest, vivait l'Homo Sapiens Néanderthalensis, cousin assez proche de l'Homo Sapiens Sapiens.

De petite taille et d'apparence robuste, le Néanderthalien tirait sa subsistance de la chasse et de la cueillette. Son environnement (son Biotope) était très semblable au nôtre : forêts de feuillus ou de conifères au Nord, landes ou savanes dans les zones les plus arides.

Le Néanderthalien était loin d'être un primitif. Quoique parfois anthropophage, comme le laissent supposer certains restes de repas, il enterrait ses morts, utilisait le feu, et il y a deux millions d'années que la taille des pierres était connue.

On peut supposer que la structure sociale était tribale avec des territoires de chasse certainement bien définis. Le volume interne du crâne est très important (parfois supérieur à celui du scientifique qui le mesure !), ce qui laisse imaginer une intelligence élevée et donc un langage articulé évolué.

A cette époque, la survie passe par la chasse, la recherche de points d'eau, de plantes médicinales ou nutritives et la taille d'armes à partir de silex.

Pour cela, tu disposes d'un menu d'actions (à gauche et dans la moitié inférieure de l'écran).

Sélectionne l'action grâce aux flèches HAUT et BAS puis appelle le sous-menu correspondant grâce à la flèche DROITE.

Lorsque la sous-action te convient, valide-la par **ENTREE** ou **ENTER** ou **RETURN** .

Voici les différents actions :

SAPIENS te permet de SAUVER ou de CHARGER une aventure, ainsi que de définir un personnage.

ETAT t'indique si tu as faim, soif, si tu es fatigué, blessé et l'état général de ta constitution.

PRENDRE te fait accéder à la liste des objets qui sont à ta portée, tu peux alors les ramasser.

POSER te montre la liste des objets en ta possession : tu peux alors choisir lesquels tu désires abandonner.

DIRE t'aide à communiquer avec tes semblables ("Bonne chasse" rompt une conversation amicale), les réponses ou les question de ton vis-à-vis apparaissent dans la bande centrale.

DONNER te permet de faire des cadeaux (pour amadouer un ennemi...) ou d'échanger un objet avec un ami.

OBSERVER se divise en :

- **PAYSAGE** qui te montre une vue en perspective de ce qui t'entoure. Les touches DROITE et GAUCHE te font pivoter, HAUT et BAS accélérer ou ralentir, ESPACE t'arrête net, C appelle la carte, (**STOP** sur Thomson) ou (**ESC** sur Amstrad) retourne au menu d'actions.

- **VUE LATERALE** où tu te vois ainsi que ton interlocuteur : tu peux te déplacer à gauche ou à droite, avec les flèches GAUCHE et DROITE, te lever ou te baisser avec HAUT et BAS, brandir une de tes armes avec **INS** ou **EFF** sur Thomson ou **RETURN** ou **ENTER** sur Amstrad lancer une sagaie ou donner un coup de poing ou de hache en appuyant sur ESPACE. **STOP** ou **ESC** pour Amstrad ramène au menu d'actions.

Lors d'un combat, les symboles placés de part et d'autre de la fenêtre de vision t'indiquent par leur forme (cœur ou crâne) la vitalité du combattant, et par leur vitesse de pulsation son essoufflement. Attention ! si tu es trop essoufflé, tu ne pourra plus frapper.

- **PANORAMA** te fait accomplir un tour complet sur toi-même tout en te montrant une vue en perspective. Tu peux t'arrêter à tout moment en appuyant sur une touche.

- **CARTE** te fournit une vue "aérienne" de ce qui t'entoure, la flèche t'indique ta position et ta direction. Tu peux faire varier le zoom avec les flèches HAUT et BAS, STOP ou GAUCHE te permettent de sortir.

ABSORBER,

SE SOIGNER ou

DORMIR te permettent de te maintenir en bonne santé.

FABRIQUER A partir de silex en ta possession il est possible de fabriquer des pointes de sagaies ou des haches de pierre.

Pour cela il faut tailler le silex (carré noir) afin d'être le plus proche possible de la forme idéale (en pointillé). Les touches flèches déplacent dans les quatre directions le curseur qui représente le point d'impact.

Un appui plus ou moins prolongé sur ESPACE produit un impact plus ou moins fort. Lorsque ton travail est terminé, appuie sur **STOP** sur Thomson ou **ESC** sur Amstrad.

Enfin, la touche M te permet, lorsque tu es dans les menus, de lancer ou d'arrêter la musique.